

Jeu : mine de rien

Objectif :

Remobiliser les connaissances travaillées dans l'année.

But du jeu :

Collecter une pierre précieuse de chaque catégorie.

Matériel :






- 1 plateau de jeu (2 A4 à recoller ensemble) – 1 case = 1 wagon
- 30 Cartes questions
- Images de pierres précieuses

Règles du jeu

Les élèves jouent individuellement ou par équipe.

À son tour, le joueur lance un dé et décide de son sens de déplacement en fonction de la couleur de case qui l'intéresse (couleur des pierres dans le wagon). Certaines cases sont de 4 couleurs, les élèves choisissent laquelle des 4 ils sélectionnent. La couleur de case indique la question à laquelle l'élève doit répondre (6 catégories : oral / classe / fonction / conjugaison / lexique / accords). Si l'élève donne la bonne réponse, il gagne une pierre, s'il ne l'avait pas déjà. S'il l'avait déjà, il a le droit de relancer le dé pour tenter sa chance vers une couleur encore non collectée. S'il se trompe, il ne gagne rien.

Le premier joueur qui collecte les 6 pierres différentes remporte la partie.

Oral	
Lexique	
Fonctions	
Classes	
Conjugaison	
Accords	

Pierres à collecter :

